

“The Transforming Generation: Implementing the Sustainable Development Goals in the Global Studies Degree”

Proyecto de innovación docente ID2018/090

Memoria de ejecución

El proyecto de innovación docente “The Transforming Generation: Implementing the Sustainable Development Goals in the Global Studies Degree”, continua la línea de metodología docente iniciada por Javier Sierra en el marco de las diferentes asignaturas que ha impartido en distintas titulaciones en la Universidad de Salamanca durante los últimos años. Dicha línea docente se basa en el uso de metodologías de aprendizaje activo que requieren que los estudiantes se impliquen de forma directa en su propio aprendizaje, creando entornos que facilitan el desarrollo de competencias y la asimilación de los contenidos de las asignaturas.

El presente proyecto de innovación docente se ha implementado en el marco de las asignaturas “International Political Economy” y “Poverty and Inequality” del Grado en Global Studies. Dicho Proyecto consistía en incorporar metodologías de aprendizaje activo en ambas asignaturas utilizando dos simulaciones. Con este proyecto se aspiraba a alcanzar los siguientes objetivos docentes en el marco de las asignaturas mencionadas:

- Facilitar la asimilación de los conocimientos por parte de los estudiantes.
- Permitir que los estudiantes apliquen de forma práctica los conocimientos adquiridos.
- Potenciar el inglés en el aprendizaje y en la educación.
- Contribuir al desarrollo de competencias transversales entre los estudiantes.
- Incorporar los Objetivos de Desarrollo Sostenible a la educación.

En el caso de la asignatura “International Political Economy”, los estudiantes participaron en la simulación “International Summit on Sectoral Economics”. En dicha simulación los estudiantes se dividieron en 5 grupos para representar a 5 países distintos, cuya misión es tratar de alcanzar una serie de objetivos relacionados con la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

La experiencia fue muy satisfactoria, tanto para los estudiantes como para el profesor, dado que se cumplieron las expectativas docentes y los alumnos manifestaron su satisfacción con el ejercicio. Así mismo, aportaron importantes sugerencias de mejora para posibles implementaciones futuras de la simulación.



“International Summit on Sectoral Economics”

En el caso de la asignatura “Poverty and Inequality”, se organizó una simulación utilizando el juego de mesa “Commonspoly”. Commonspoly es un juego inspirado en el famoso Monopoly, pero basado en una lógica radicalmente distinta: el objetivo es cooperar con el resto de jugadores para resolver problemas sociales, y gana quien más coopera con otros jugadores. El juego gira en torno al uso de los recursos relacionados con la salud, los entornos urbanos, el medio ambiente e intangibles (propiedad intelectual, patrimonio cultural, etc.), y a la intervención pública o privada en la gestión de los mismos.



“Commonspoly”

Los estudiantes se dividieron en dos grupos y aplicaron de forma práctica los conocimientos que habían adquirido a lo largo del cuatrimestre, enfrentándose a un juego de rol en el que tenían que tomar decisiones y resolver diferentes problemas basados en escenarios de pobreza y desigualdad por múltiples razones.

Por último, el proyecto contemplaba la creación de dos microplóridas para difundir la actividad en las redes sociales. La primera de ellas, centrada en la “International Summit on Sectoral Economics” está lista, mientras que la píldora sobre la simulación basada en “Commonspoly” está actualmente en proceso de edición.

El proyecto de innovación docente se ha podido implementar de forma muy satisfactoria y los estudiantes han expresado su interés en poder participar en más actividades de este tipo, dado que, aseguran, les sirve para enfrentarse a situaciones reales en las que tienen que aplicar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos para resolver situaciones abiertas, donde la interacción con sus compañeros y las múltiples opciones existentes plantean escenarios muy abiertos, lo que aumenta el nivel de exigencia de su aprendizaje.

Desde el punto de vista docente, estas dos simulaciones han demostrado su utilidad para profundizar en los conocimientos teóricos de las dos asignaturas. Es importante destacar que han servido para identificar algunas cuestiones y conceptos que los estudiantes creían haber entendido correctamente y asimilado durante las clases, pero que resultaron ser manifiestamente más complejos en la práctica. En este sentido, espero poder repetir la experiencia y mejorar el método siguiendo las sugerencias de los estudiantes.